

WPIL - (C) Derwent- image

AN - 1999-182327 [16]

XP - N1999-133835

TI - Coin operated gambling machine

PA - (KEIT/) KEITEL S

- (STUR/) STURM L

DC - T05 W04 W05

AB - DE29816453 U

NOVELTY - The coin operated gambling machine has a number of disc shaped symbol carriers (5) that are rotated and stopped in a random signal cycle. The system has a pseudo random signal generator and different odds are shown in display strips (16,17). Additional game possibilities are given in a matrix display (25) that are selected automatically or manually.

- USE - Gambling machines for casino, amusement arcade, restaurant.
- ADVANTAGE - Provides new gamble characteristics for increased gambling and winning incentive and increased entertaining value.
- DESCRIPTION OF DRAWING(S) - The figure shows a gambling machine.
- symbol carriers 5
- display strip 16,17 (Dwg.1/2)



⑬ BUNDESREPUBLIK
DEUTSCHLAND



DEUTSCHES
PATENT- UND
MARKENAMT

⑫ **Gebrauchsmuster**
⑩ **DE 298 16 453 U 1**

⑤① Int. Cl.⁶:
G 07 F 17/32

②① Aktenzeichen:	298 16 453.1
⑥⑦ Anmeldetag:	24. 2. 98
aus Patentanmeldung:	198 07 697.5
④⑦ Eintragungstag:	4. 3. 99
④③ Bekanntmachung im Patentblatt:	15. 4. 99

⑦③ Inhaber:
Sturm, Ludwig, 55411 Bingen, DE; Keitel, Stefan,
55411 Bingen, DE

⑤④ Münzbetätigtes Spielgerät

DE 298 16 453 U 1

DE 298 16 453 U 1



Münzbetätigtes Spielgerät

Die Neuerung bezieht sich auf ein münzbetätigtes Spielgerät sowie mit gegebenenfalls einer Symbol-Spieleinrichtung, die auf mit Symbolen belegten Umlaufkörpern hinter Ablesefenstern ein Spielergebnis anzeigt, mindestens einer aus mehreren gewinnindividuellen Anzeigefeldern bestehenden Risikospieleinrichtung und einer rechnergesteuerten Steuereinheit zur Spielablaufsteuerung.

Solche münzbetätigten Spielgeräte sind in den verschiedensten Ausgestaltungsformen bekannt. Diese werden in Spielkasinos, Spielhallen, Gaststätten usw. eingesetzt. Sie besitzen häufig eine Symbol-Spieleinrichtung, die meistens drei Umlaufkörper umfaßt, die als Walzen, Scheiben, Klappkarten-Karusselle oder dergleichen ausgebildet sind. Die Umlaufkörper weisen Gewinnssymbole auf, die durch Ablesefenster von außen sichtbar sind. Die Umlaufkörper werden einer nach dem anderen angehalten und nachdem alle Umlaufkörper zum Stillstand gekommen sind, entscheiden die in den Ablesefenstern dargestellten Symbolkombinationen über einen Gewinn oder einen Verlust. In unterschiedlicher Höhe werden Geld- und/oder Punkte- und/oder Sonderspielgewinne oder dergleichen in Aussicht gestellt.

Damit ein Spieler zur Benutzung derartiger Spielgeräte angeregt wird, ihn während der Spieldauer zu unterhalten und weitere Spielanreize zu vermitteln, wurden bereits verschiedene Gestaltungsmerkmale und Spielelemente geschaffen. Dabei sind an diesen Spielgeräten Betätigungsorgane für den Spieler angeordnet, die oftmals auf den Lauf der einzelnen Umlaufkörper einwirken. Durch Betätigung einer Starttaste kann der Spieler einen oder mehrere Umlaufkörper starten. Dem Spieler wird somit ein reeller Einfluß auf das Spielgeschehen vermittelt. So kann z.B. durch Betätigung einer Taste durch den Spieler innerhalb einer bestimmten Zeitdauer einer der Umlaufkörper nachgestartet werden, um eine gewinnbringendere Symbolkombination zu erzielen. Darüber hinaus können für die übrigen Umlaufkörper Stopptasten vorgesehen werden, um dem Spieler zu gestatten, einen rotierenden Umlauf-



körper anzuhalten. Dadurch erhält der Spieler den Eindruck, daß er das Spielgeschehen und damit die aus dem Spiel resultierende Symbolkombination beeinflussen kann.

Darüber hinaus weisen derartige Spielgeräte häufig eine Risiko-Spieleinrichtung auf, die bei einem bereits z.B. in der Symbol-Spieleinrichtung erzielten Gewinn mittels Tastenbetätigung in Betrieb gesetzt werden kann. Auf mindestens einer Risikoleiter, die auf beleuchtbaren Anzeigefeldern verschiedene Gewinnstufen oder Gewinnwerte anzeigt, kann somit der eingesetzte Gewinn und der mögliche erzielbare Gewinn optisch dargestellt werden. Durch einen in die Steuereinheit des Spielgerätes integrierten Zufallsgenerator wird entschieden, ob der eingesetzte Gewinn verloren geht oder erhöht wird. Bei einer Erhöhung des Gewinns wird dieser wieder als erzielter Gewinn angezeigt und auch der nun erzielbare Gewinn wieder optisch hervorgehoben. Dieser erzielte Gewinn kann dann erneut eingesetzt und riskiert werden. Bei der Durchführung eines Risikospiels erfolgt daher eine Entscheidung über die Erhöhung oder den Totalverlust des eingesetzten Gewinns.

Derartige Geräte sind aber auch durch eine gewisse Eintönigkeit gekennzeichnet, da sich die Spielabläufe von Spielgerät zu Spielgerät bzw. von Spiel zu Spiel mit mehr oder weniger abwechslungsreichen Variationen häufig wiederholen. Daher ist man ständig auf der Suche nach neuen Spielmerkmalen, die das Interesse des Spielers wecken und möglichst lange aufrechterhalten.

Es ist somit Aufgabe der Neuerung, ein münzbetätigtes Spielgerät der eingangs genannten Art zu schaffen, das dem Spieler ein neuartiges Spielmerkmal zur Verfügung stellt, mit dem der Spielablauf mit größerem Spiel- und Gewinnanreiz ausgestaltet und der Unterhaltungswert für den Spieler erhöht wird.

Neuerungsgemäß wird die Aufgabe dadurch gelöst, daß auf der Vorderseite des Spielgerätes eine Matrix ausgebildet ist, die aus einer Vielzahl von Anzeigefeldern besteht, welche jeweils ein Symbol aufweisen, wobei eine Anzahl von Symbolen (n) tastengesteuert vom Spieler oder rechnergesteuert von der Steuereinheit auswählbar ist. Des weiteren ist auf der



Vorderseite eine Tastatureinrichtung für den Spieler angeordnet, wobei vor bzw. zu Beginn eines Spiels eine vorgegebene Anzahl einer Vielzahl von auf der Matrix dargestellten Symbolen tastengesteuert vom Spieler oder rechnergesteuert von der Steuereinheit auswählbar und anzeigbar ist, während eines Spiels eine größere Anzahl von Symbolen von der Steuereinheit auswählbar und anzeigbar ist und dann in Abhängigkeit von der Anzahl übereinstimmender Symbole mit ein Gewinn erzielbar ist.

Diese Variation eines münzbetätigten Spielgerätes ermöglicht dem Spieler die Kombination eines aus Lotto- und Bingo-Merkmalen bestehenden Verfahrens zum Betreiben eines solchen Gerätes, das gegebenenfalls mit den bekannten Merkmalen einer Symbol-Spieleinrichtung und/oder Risiko-Spieleinrichtung verknüpft wird. Dabei kann der Spieler entweder tastengesteuert eine bestimmte Anzahl von Symbolen auf einer Matrix „setzen“ mit der Erwartung, daß im Nachhinein möglichst viele dieser Symbole auch „gezogen“ werden, um einen möglichst hohen Gewinn zu erzielen. Oder aber es wird durch die Steuereinheit des Spielgerätes vorzugsweise nach dem Zufallsprinzip eine Anzahl von Symbolen „gesetzt“. Während des Spiels wird dann eine größere Anzahl von Symbolen, ebenfalls vorzugsweise nach dem Zufallsprinzip, „gezogen“ und mit den zuvor gesetzten Symbolen verglichen. Bei Übereinstimmungen der gesetzten Symbole mit den gezogenen Symbolen wird ein Gewinn gegeben. Durch diese Maßnahmen wird ein neuer interessanter Spielverlauf zur Verfügung gestellt, der das Spielgeschehen für den Spieler abwechslungsreicher gestaltet.

Nach einer Weiterbildung des neuerungsgemäßen Spielgerätes ist die Anzahl der auf der Matrix dargestellten Symbole erheblich größer als die vor bzw. zu Beginn eines Spiels tastengesteuert vom Spieler oder rechnergesteuert von der Steuereinheit auswählbare, fest vorgegebene Anzahl der Symbole (n). Vorzugsweise beträgt die Anzahl der auf der Matrix dargestellten Symbole 100 Stück, die natürlich unterschiedlich ausgebildet sind. Um so größer die Differenz zwischen der Anzahl der vorgegebenen Anzahl auswählbarer Symbole zur Gesamtheit der Symbole auf der Matrix ist, desto mehr Auswahlmöglichkeiten zu setzender Symbole sind vorhanden.

Darüber hinaus ist in Fortbildung der Neuerung die während eines Spiels von der Steuereinheit ausgewählte Anzahl von Symbolen ($n+x$) erheblich kleiner ist als die Anzahl der auf der Matrix dargestellten Symbole, jedoch größer als die vor bzw. zu Beginn eines Spiels tastengesteuert vom Spieler oder rechnergesteuert von der Steuereinheit ausgewählten Symbole (n). Diese Maßnahme, d.h., die Größe der Anzahl der während eines Spiels auswählenden Symbole steht in unmittelbarer Wechselwirkung zur vorgegebenen Anzahl zu setzender Symbole und zur Größe der Symbol-Matrix, die selbstverständlich sinnvoll aufeinander abgestimmt sein sollen. Bei einer Matrixgröße von beispielsweise 100 Symbolen, nämlich bei Matrixkoordinaten von 10 x 10 Symbolen, sollte die Anzahl der vor bzw. zu Beginn eines Spiels tastengesteuert vom Spieler oder rechnergesteuert von der Steuereinheit ausgewählte Anzahl von Symbolen (n) vorzugsweise 10 betragen. Des weiteren sollte die Anzahl der während eines Spiels von der Steuereinheit ausgewählten Symbole vorzugsweise 25 betragen.

Zweckmäßigerweise wird der in Abhängigkeit von der Anzahl übereinstimmender Symbole (n) mit ($n+x$) erzielbare Gewinn nach einem fest vorgegebenen Gewinnplan ermittelt. So kann z.B. der folgende Gewinnplan für ein Casino zur Anwendung kommen:

Gesetzte Zahlen							
3	4	5	6	7	8	9	10
Treffer/Gewinn							
2/5x	3/5x	3/2x	3/1x	4/5x	4/1x	5/3x	5/1x
3/10x	4/15x	4/10x	4/5x	5/10x	5/5x	6/5x	6/3x
		5/20x	5/15x	6/20x	6/15x	7/100x	7/20
			6/50x	7/200x	7/150x	8/250x	8/100x
					8/2000x	9/5000x	9/500x
							10/10000x



Der Gewinnplan für ein münzbetätigtes Spielgerät, wie es beispielsweise in öffentlichen Spielhallen zur Anwendung kommt, wird sich jedoch von Gewinnplan eines Casinos erheblich unterscheiden, da hierbei die gesetzlich vorgeschriebenen Höchstgrenzen von Einsatz und Gewinn zu berücksichtigen sind.

Um eine vielseitige Auswahl von Symbolen durch den Spieler bzw. durch die Steuereinheit des Spielgerätes zu ermöglichen, kann in weiterer Ausbildung der Neuerung für jedes auszuwählende Symbol (n) ein Teileinsatz eines möglichen Gesamteinsatzes abgebucht werden. Die Summe der Teileinsätze übersteigt dabei nicht den zulässigen Gesamteinsatz gemäß einem vorgegebenen Spielplan.

Des weiteren steigt vorteilhafterweise mit der Höhe der Anzahl der übereinstimmenden Symbole (n) mit $(n+x)$ die Höhe des Gewinns, wodurch der Spielanreiz für den Spieler weiter erhöht wird.

In einer weiteren Ausbildung des neuerungsgemäßen Spielgerätes kann ein erzielter Gewinn in der Risiko-Spieleinrichtung unter Gefahr des Verlustes eingesetzt und erhöht werden. Durch das Vorsehen einer Risiko-Spieleinrichtung wird der Spieler angeregt, seinen bereits erzielten einzusetzenden Gewinn zu erhöhen, um in den Genuß eines noch höheren Gewinns zu kommen. Als mögliche erzielbare Gewinne kommen hierbei insbesondere Geld-, Freispiel-, Sonderspiel- und/oder Supersonderspielgewinne oder dergleichen in Betracht. Die maximale Höhe eines erzielbaren Geldgewinns wird durch den Einsatz des Spielgerätes in einem Spielcasino, das in der Regel höhere Maximalgewinne zuläßt, oder in einer öffentlichen Spielhalle, in der gesetzlich zulässige Höchstgewinne vorgeschrieben sind, begrenzt. Andererseits kann bei einem für ein Spielcasino vorgesehenen Spielgerät auf eine Risiko-Spieleinrichtung verzichtet werden. Diese sind wiederum bei Spielgeräten für öffentliche Spielhallen und dergleichen sehr beliebt und daher bei diesen Spielgeräten in der Regel notwendig, um den Spielanreiz für den Spieler zu erhöhen.



Damit der Spielanreiz und das Spielinteresse jedoch auch erhalten bleibt, wenn ein maximaler Geldgewinn erreicht oder gar überzogen wird, kann ein solcher, den maximalen Geldgewinn übersteigender Gewinn als Frei-, Sonder- und/oder Supersonderspiele umgedeutet werden. Somit erhält der Spieler die Möglichkeit, beispielsweise Sonderspiele auszuführen und damit den Spielablauf zeitlich auszudehnen. Dabei können auch diese Sonder- und/oder Supersonderspiele in der Risiko-Spieleinrichtung eingesetzt und unter Gefahr des Verlustes erhöht werden.

In einer weiterbildenden Maßnahme werden die während eines Spiels von der Steuereinheit ausgewählten Symbole als solche auf einer zusätzlichen Anzeigeeinrichtung dargestellt. Alternativ hierzu kann die Steuereinheit während eines Spiels auch eine Anzahl von mit Symbolen versehenen kugelartigen Gebilden zufallsabhängig auswählen, die in einen transparenten, von außen einsehbaren Sammelbehälter, beispielsweise eine Glasröhre, fallen. Dadurch wird dem Spieler das Spielgefühl zum Lotteriespiel näher gebracht, wonach die gezogenen Symbole tragenden Kugeln nacheinander in die Glasröhre fallen.

Eine weitere interessante Maßnahme besteht darin, daß eine Mehrzahl von vor bzw. zu Beginn eines Spiels tastengesteuert vom Spieler oder rechnergesteuert von der Steuereinheit ausgewählten Anzahlen von Symbolen bzw. Symbolkombinationen vorangegangener Spiele gespeichert und tastengesteuert zum erneuten Auswählen aktiviert werden können. Dadurch kann der Spieler wiederholt Symbole oder Symbolkombinationen setzen, ohne daß diese jedesmal neu eingegeben werden müssen.

Schließlich kann von der Steuereinheit die Anzahl der am häufigsten während eines Spiels von der Steuereinheit ausgewählten Symbole bzw. Symbolkombinationen vorangegangener Spiele registriert und angezeigt werden, um den Spieler die Möglichkeit zu geben, diese Zahlen zu setzen.

Nach einer ersten Weiterbildung des Spielgerätes sind bevorzugt die die Symbole aufweisenden Anzeigefelder jeweils einzeln beleuchtbar. Dadurch können die tastengesteuert vom



Spieler bzw. die von der Steuereinheit ausgewählten, also gesetzten Symbole und/oder die von der Steuereinheit des Spielgerätes ermittelten, also gezogenen Symbole optisch hervorgehoben werden.

Es werden eine Vielzahl von Darstellungsvarianten für die Symbole zur Verfügung gestellt. Vorzugsweise bestehen die Symbole der Matrix aus Zahlen. Jedoch können die Symbole auch aus Buchstaben, Bildern, Ornamenten oder dergleichen oder aus deren Kombinationen bestehen. Hierdurch wird eine Variabilität der Spielgeräte geschaffen, so daß diese unterschiedlich zueinander ausgestaltet werden können.

Nach einer anderen Ausbildung des neuerungsgemäßen Spielgerätes können die Matrix, die Anzeige für die ausgewählten Symbole und/oder die Tastatureinrichtung auf einem Bildschirm dargestellt werden. Zweckmäßigerweise ist hierbei der Bildschirm als Touch-Screen-Bildschirm ausgebildet.

Die Neuerung wird in der nachfolgenden Beschreibung anhand von zwei in den Zeichnungen dargestellten Ausführungsbeispielen näher beschrieben. Es zeigen:

Fig. 1 ein neuerungsgemäßes Spielgerät mit einer Symbol-Spieleinrichtung, das insbesondere in öffentlichen Spielhallen einsetzbar ist, und

Fig. 2 ein neuerungsgemäßes Spielgerät ohne Symbol-Spieleinrichtung, das insbesondere in Spielcasinos eingesetzt werden kann.

Das eine Symbol-Spieleinrichtung 1 umfassende Gehäuse 2 eines münzbetätigten und rechnergesteuerten Spielgerätes gemäß Fig. 1 besitzt auf seiner Vorderseite 3 eine Frontscheibe mit transparenten Ablesefenstern 4, hinter denen drei nebeneinander angeordnete, scheibenförmig ausgebildete Umlaufkörper 5 vorgesehen sind. Die Umlaufkörper 5 werden bei Spielbeginn in Rotation versetzt und nach einem bestimmten Zeitablauf zufallsgesteuert von der nicht dargestellten Steuereinheit des Spielgerätes angehalten. An jeweils einer von einer

Vielzahl möglicher Rastpositionen werden die Umlaufkörper 5 zum stillgesetzt. Auf dem Umfang der Umlaufkörper 5 sind den Rastpositionen Symbole 6 zugeordnet, die hinter den Ablesefenstern 4 ein Spielergebnis in Form einer Symbolkombination anzeigen. Dadurch kann der Spieler das Spielergebnis, nämlich Gewinn oder Nichtgewinn, ablesen.

Am Gehäuse 2 des Spielgerätes befinden sich mehrere Start- bzw. Stopp-Tasten 7 für jeweils einen der Umlaufkörper 5, mit denen die in der Symbol-Spieleinrichtung 1 angezeigten Symbole des Umlaufkörpers 5 gehalten bzw. nachgestartet werden können. Beim Erreichen einer bestimmten Symbolkombination, die einen Gewinn darstellt, erfolgt eine Gewinnausschüttung durch Münzausgabe in eine Ausgabeöffnung 8 oder durch Aufaddieren in einem Guthaben-Anzeigefeld 9.

Des weiteren sind am Gehäuse 2 des Spielgerätes eine Münzeinwurföffnung 10, eine Tokeneinwurföffnung 11, ein Geldscheinzugspalt 12 und ein Magnetkarteneinzugspalt 13 angeordnet. Darüber hinaus befindet sich neben der Münzeinwurföffnung 10 eine Münzrückgabeknopf 14. Wird dieser gedrückt, wird ein im der Guthaben-Anzeigefeld 9 angezeigtes Guthaben in die Ausgabeöffnung 8 überführt, beispielsweise, wenn das Spiel beendet werden soll.

Ein in der Symbol-Spieleinrichtung 1 erzielter Gewinn kann tastengesteuert vom Spieler oder rechnergesteuert durch die Steuereinheit des Spielgerätes in eine Risiko-Spieleinrichtung 15 übertragen und dort eingesetzt werden. Die Risiko-Spieleinrichtung 15 ist auf der Vorderseite 3 des Gehäuses 2 angeordnet und besteht aus zwei Risikoleitern 16 und 17, wobei jede dieser Risikoleitern 16 und 17 eine Mehrzahl beleuchtbarer Anzeigefelder 18 und 19 aufweist. Die Risikoleitern 16 und 17 sind jeweils im unteren Abschnitt mit im Wert aufsteigenden Geldgewinnen und im oberen Abschnitt mit den Anzahlen aufsteigender Sonderspiele belegt. Der in einer der Risikoleitern 16 bzw. 17 angezeigte Gewinn wird riskiert, in dem das nächsthöhere Anzeigefeld 18 bzw. 19 in Bezug auf das beleuchtete, den Gewinn anzeigende Anzeigefeld 18 bzw. 19 alternierend mit jeweils einer unterhalb der Risikoleiter 16 bzw. 18 angeordneten Totalverlustanzeige 20 bzw. 21 blinkt. Unterhalb der Totalver-

Iustanze 20 bzw. 21 ist für jede Risikoleiter 16 bzw. 17 eine Risikotaste 22 bzw. 23 vorgesehen, bei deren Betätigung entweder ein nächsthöherer Gewinn erzielt wird oder der eingesetzte Gewinn verloren geht. Das Risikospiel kann bis zum Erreichen des Höchstgewinnes an Sonderspielen fortgesetzt werden, vorausgesetzt das kein Totalverlust des eingesetzten Gewinns erreicht wird. Die Sonderspiel-Gewinne werden in einem Sonderspiele-Anzeigefeld 24 und die Geldgewinne im Guthaben-Anzeigefeld 9 kumuliert und angezeigt.

Im zentralen Bereich der Vorderseite 3 des Spielgerätes gemäß den Fig. 1 und 2 ist eine Matrix 25 angeordnet, die aus einer Vielzahl von beleuchtbaren Anzeigefeldern 26 besteht. In den Ausführungsbeispielen umfaßt die Matrix 25 jeweils eine Anzahl von 10 x 10, also 100 Anzeigefelder. Jedes dieser Anzeigefelder 26 weist ein unterschiedliches Symbol 27 auf, nämlich die Zahlen von 1 bis 100. Der Übersicht wegen sind nur einige der Symbole dargestellt.

Unterhalb der Matrix 25 befindet sich eine Anzeige 28 für die vom Spieler bzw. von der Steuereinheit zum Spielbeginn ausgewählten Symbole 27. Diese Anzeige 28 umfaßt ebenfalls eine Mehrzahl von Anzeigefeldern 29, deren Anzahl und Werte denjenigen der auswählbaren Symbole 27 in der Matrix 25 entspricht. In Fig. 1 sind die Matrix 25 und die Anzeige 28 jeweils hinter der transparenten Vorderseite 3, zweckmäßigerweise einer Glas-scheibe, im Gehäuse 2 des Spielgerätes untergebracht. In Fig. 2 hingegen, sind die Matrix 25 und die Anzeige 28 auf einem in das Gehäuse 2 des Spielgerätes integrierten Bildschirm 30 dargestellt. Dieser ist sonach zweckmäßigerweise als Touch-Screen-Bildschirm ausgebildet, wodurch die Eingabe von Zahlen bzw. Symbolen 27 durch Berührung der entsprechenden Bildschirmsegmente schnell und komfortabel vorgenommen werden kann.

Zwischen der Ausgabeöffnung 8 und der Anzeige 28 ist eine Tastatureinrichtung 31 vorgesehen, die aus einem Ziffernblock mit den Tasten 32 mit der Belegung „0“ ... „9“ und den Symbolen „*“ und „#“ zum Löschen bzw. Korrigieren von über die Tasten 32 des Ziffernblocks eingegebenen Zahlen besteht. Diese Tastatureinrichtung 31 dient der manuellen Auswahl von Symbolen 27 auf der Matrix 25 durch den Spieler vor oder zu Beginn eines

14 09 99

10

Spiels. Damit kann der Spieler eine Anzahl von Symbolen 27, z.B. 10, in der Matrix auswählen und setzen, wobei die gesetzten Symbole 27 in der Anzeige 28 dargestellt werden. Während eines Spiels ermittelt die Steuereinheit des Spielgerätes eine größere Anzahl von Symbolen 27, z.B. 25 Symbole. Die ermittelten Symbole 27 werden in der Matrix 25 angezeigt, in dem die jeweiligen Anzeigefelder 26 erleuchtet werden. In den vorliegenden Beispielen sind der Übersicht wegen nur die zuvor ausgewählten Symbole 27 erleuchtet. Die Fig. 1 und 2 geben somit den Idealfall, also den höchsten erzielbaren Gewinn wieder, da alle 10 zu Spielbeginn ausgewählten Symbole 27 während des Spiels von der Steuereinheit ermittelt wurden. Natürlich können die übereinstimmenden Symbole 27 auch nur oder zusätzlich in der Anzeige 28 durch Beleuchten der jeweiligen Anzeigefelder 29 dargestellt werden. Darüber hinaus kann eine weitere, nicht dargestellte Anzeigeeinrichtung vorgesehen werden, die alle von der Steuereinheit des Spielgerätes während eines Spiels ermittelten Symbole anzeigt. Des weiteren kann ein nicht gezeigtes Anzeigeelement zur Anzeige der Anzahl der übereinstimmenden Symbole vorhanden sein.

In Abhängigkeit von der Anzahl der übereinstimmenden Symbole 27 wird ein bestimmter Gewinn nach einem vorgegebenen Spielplan gegeben. Dieser Gewinn kann in bekannter Weise in die Risiko-Spieleinrichtung 15 übertragen und unter Gefahr des Totalverlustes erhöht werden, wobei als zusätzliche Gewinne insbesondere Geldgewinne und Sonderspielgewinne gegeben werden.

Liste der Bezugszeichen

- 1 Symbol-Spieleinrichtung
- 2 Gehäuse
- 3 Vorderseite
- 4 Ablesefenster
- 5 Umlaufkörper
- 6 Symbole
- 7 Star-Stopp-Taste
- 8 Ausgabeöffnung
- 9 Guthaben-Anzeigefeld
- 10 Münzeinwurföffnung
- 11 Tokeneinwurföffnung
- 12 Geldscheineinzugspalt
- 13 Magnetkarteneinzugspalt
- 14 Münzrückgabeknopf
- 15 Risiko-Spieleinrichtung
- 16 Risikoleiter
- 17 Risikoleiter
- 18 Anzeigefelder
- 19 Anzeigefelder
- 20 Totalverlustanzeige
- 21 Totalverlustanzeige
- 22 Risikotaste
- 23 Risikotaste
- 24 Sonderspiele-Anzeigefeld
- 25 Matrix
- 26 Anzeigefelder
- 27 Symbole
- 28 Anzeige
- 29 Anzeigefelder
- 30 Bildschirm
- 31 Tasten
- 32 Tastatureinrichtung



Schutzansprüche

1. Münzbetätigtes Spielgerät mit gegebenenfalls einer Symbol-Spieleinrichtung, die auf mit Symbolen belegten Umlaufkörpern hinter Ablesefenstern ein Spielergebnis anzeigt, mindestens einer aus mehreren gewinnindividuellen Anzeigefeldern bestehenden Risikospieleinrichtung und einer rechnergesteuerten Steuereinheit zur Spielablaufsteuerung, **dadurch gekennzeichnet**, daß auf der Vorderseite (3) des Spielgerätes eine Matrix (25) ausgebildet ist, die aus einer Vielzahl von Anzeigefeldern (26) besteht, welche jeweils ein Symbol (27) aufweisen, wobei eine Anzahl von Symbolen (27) tastengesteuert vom Spieler oder rechnergesteuert von der Steuereinheit auswählbar ist.
2. Spielgerät nach Anspruch 1, **dadurch gekennzeichnet**, daß auf der Vorderseite (3) eine Tastatureinrichtung (31) für den Spieler angeordnet ist, wobei vor bzw. zu Beginn eines Spiels eine vorgegebene Anzahl einer Vielzahl von auf der Matrix (25) dargestellten Symbolen (27) tastengesteuert vom Spieler oder rechnergesteuert von der Steuereinheit auswählbar und anzeigbar ist, während eines Spiels eine größere Anzahl von Symbolen (27) von der Steuereinheit auswählbar und anzeigbar ist und dann in Abhängigkeit von der Anzahl übereinstimmender Symbole (27) mit ein Gewinn erzielbar ist.
3. Spielgerät nach Anspruch 1 oder 2, **dadurch gekennzeichnet**, daß die Anzahl der auf der Matrix (25) dargestellten Symbole (27) erheblich größer ist als die vor bzw. zu Beginn eines Spiels tastengesteuert vom Spieler oder rechnergesteuert von der Steuereinheit auswählbaren Symbole (27).
4. Spielgerät nach einem der Ansprüche 1 bis 3, **dadurch gekennzeichnet**, daß die Anzahl der auf der Matrix (25) dargestellten Symbole (27) vorzugsweise 100 beträgt.



14.09.99

5. Spielgerät nach einem der Ansprüche 1 bis 4, **dadurch gekennzeichnet**, daß die während eines Spiels von der Steuereinheit ausgewählte Anzahl von Symbolen (27) erheblich kleiner ist als die Anzahl der auf der Matrix (25) dargestellten Symbole (27), jedoch größer als die vor bzw. zu Beginn eines Spiels tastengesteuert vom Spieler oder rechnergesteuert von der Steuereinheit ausgewählten Symbole (27).
6. Spielgerät nach einem der Ansprüche 1 bis 5, **dadurch gekennzeichnet**, daß die Anzahl der vor bzw. zu Beginn eines Spiels tastengesteuert vom Spieler oder rechnergesteuert von der Steuereinheit ausgewählte Anzahl von Symbolen (27) vorzugsweise 10 beträgt.
7. Spielgerät nach einem der Ansprüche 1 bis 6, **dadurch gekennzeichnet**, daß die Anzahl der während eines Spiels von der Steuereinheit ausgewählten Symbole (27) vorzugsweise 25 beträgt.
8. Spielgerät nach einem der Ansprüche 1 bis 7, **dadurch gekennzeichnet**, daß der in Abhängigkeit von der Anzahl übereinstimmender Symbole (27) erzielbare Gewinn nach einem fest vorgegebenen Gewinnplan ermittelbar ist.
9. Spielgerät nach einem der Ansprüche 1 bis 8, **dadurch gekennzeichnet**, daß für jedes vor bzw. zu Beginn eines Spiels tastengesteuert vom Spieler oder rechnergesteuert von der Steuereinheit ausgewählte Symbol (27) ein Teileinsatz eines möglichen Gesamteinsatzes abzubuchen ist.
10. Spielgerät nach einem der Ansprüche 1 bis 9, **dadurch gekennzeichnet**, daß mit der Höhe der Anzahl der übereinstimmenden Symbole (27) die Höhe des Gewinns steigt.

11. Spielgerät nach einem der Ansprüche 1 bis 10, dadurch gekennzeichnet, daß ein erzielter Gewinn in der Risiko-Spieleinrichtung (15) unter Gefahr des Verlustes eingesetzt und erhöht wird.
12. Spielgerät nach einem der Ansprüche 1 bis 11, dadurch gekennzeichnet, daß die erzielbaren Gewinne Geld-, Freispiel-, Sonderspiel- und/oder Supersonderspielgewinne oder dergleichen sind.
13. Spielgerät nach einem der Ansprüche 1 bis 12, dadurch gekennzeichnet, daß ein den maximalen Geldgewinn übersteigender Gewinn als Frei-, Sonder- und/oder Supersonderspiele umgedeutet wird.
14. Spielgerät nach einem der Ansprüche 1 bis 13, dadurch gekennzeichnet, daß die Sonder- und/oder Supersonderspiele in der Risiko-Spieleinrichtung (15) unter Gefahr des Verlustes riskierbar sind.
15. Spielgerät nach einem der Ansprüche 1 bis 14, dadurch gekennzeichnet, daß auf der Vorderseite (3) eine Anzeige (28) für vom Spieler bzw. von der Steuereinheit zum Spielbeginn ausgewählte Symbole (27) angeordnet ist.
16. Spielgerät nach einem der Ansprüche 1 bis 14, dadurch gekennzeichnet, daß von der Steuereinheit während eines Spiels eine Anzahl von mit Symbolen (27) versehenen kugelartigen Gebilden zufallsabhängig auswählbar sind, die in einen transparenten, von außen einsehbaren Sammelbehälter fallen.
17. Spielgerät nach einem der Ansprüche 1 bis 16, dadurch gekennzeichnet, daß eine Mehrzahl von vor bzw. zu Beginn eines Spiels tastengesteuert vom Spieler oder rechnergesteuert von der Steuereinheit ausgewählten Anzahlen von Symbolen (27) bzw. Symbolkombinationen vorangegangener Spiele gespeichert und tastengesteuert zum erneuten Auswählen aktivierbar sind.

18. Spielgerät nach einem der Ansprüche 1 bis 17, **dadurch gekennzeichnet**, daß von der Steuereinheit die Anzahl der am häufigsten während eines Spiels von der Steuereinheit ausgewählten Symbole (27) bzw. Symbolkombinationen vorangegangener Spiele registrierbar und anzeigbar sind.
19. Spielgerät nach einem der Ansprüche 1 bis 18, **dadurch gekennzeichnet**, daß die Anzeigefelder (26) der Matrix (25) jeweils einzeln beleuchtbar sind.
20. Spielgerät nach einem der Ansprüche 1 bis 19, **dadurch gekennzeichnet**, daß die Symbole (27) der Matrix (25) aus Zahlen bestehen.
21. Spielgerät nach einem der Ansprüche 1 und 19, **dadurch gekennzeichnet**, daß die Symbole (27) der Matrix (25) aus Buchstaben, Bildern, Ornamenten oder dergleichen bestehen.
22. Spielgerät nach einem der Ansprüche 1 bis 21, **dadurch gekennzeichnet**, daß die Matrix (25), die Anzeige (28) für die ausgewählten Symbole (27) und/oder die Tastatureinrichtung (31) auf einem Bildschirm (30) dargestellt sind.
23. Spielgerät nach Anspruch 22, **dadurch gekennzeichnet**, daß der Bildschirm (30) als Touch-Screen-Bildschirm ausgebildet ist.

14.09.98

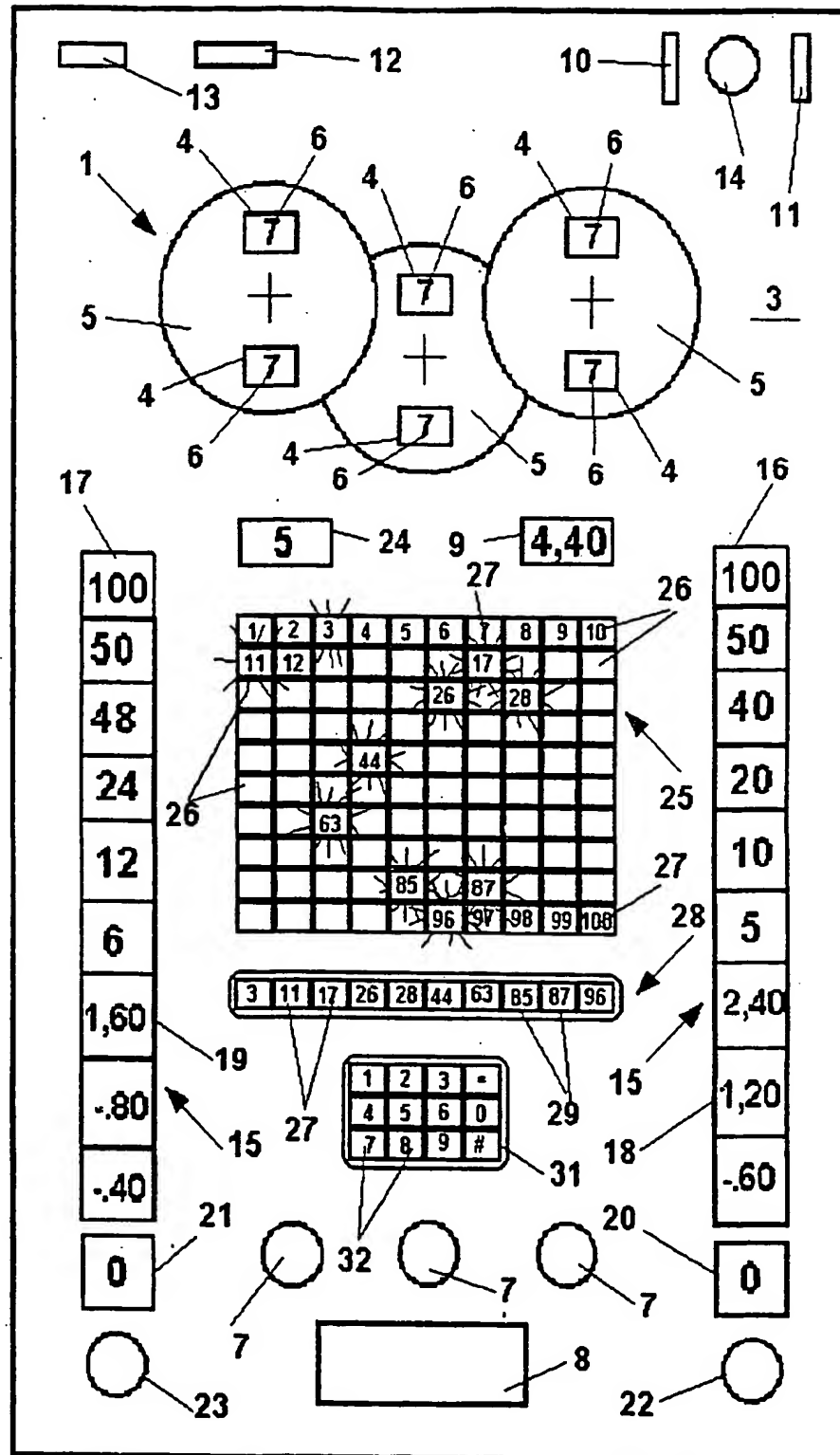


Figure 1 is a schematic diagram of a calculator. It features a central 10x10 grid display. The grid contains numbers 1 through 100, with some cells crossed out. A small 3x3 keypad is located below the grid. The calculator has a top section with a display and a bottom section with a display. The top section has a display showing '5' and a display showing '4,40'. The bottom section has a display showing '100' and a display showing '50'. The calculator is labeled with various components: 1 (top left), 2 (top right), 3 (top center), 4 (top right), 5 (top center), 6 (top right), 7 (top left), 8 (top right), 9 (top center), 10 (top right), 11 (top right), 12 (top right), 13 (top left), 14 (top right), 15 (top right), 16 (top right), 17 (top left), 18 (top right), 19 (top left), 20 (top right), 21 (top left), 22 (top right), 23 (top left), 24 (top left), 25 (top center), 26 (top left), 27 (top left), 28 (top right), 29 (top right), 30 (top center), 31 (top right), 32 (top left).

Fig. 2